

Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 43

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

TRISTE, SOLITARIO... ¿Y FINAL?

UNCHARTED 4

Una Realización De PlayAdictos

¿Será ésta la última E3?

Para quienes no lo sepan, la E3 es la feria de videojuegos más importante del mundo. Se realiza cada año en junio y, por cierto, ya estamos planificando un número especial para traerles en detalle todas las novedades de esta cita.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Este año, sin embargo, han llovido los rumores en torno al fin de la feria como la conocemos, dado que empresas como Activision o EA decidieron bajarse del evento y, en el caso del segundo, tener uno aparte algunos días antes.

¿Pero qué es cierto y qué no? Lo único que parece claro es que sí será la última... pero en Los Angeles, pues se termina el contrato con el Convention Center y todo indica que la cita se trasladará a una urbe tanto o más importante, como Nueva York.

Pero la E3 es demasiado importante para la industria como para creer que porque EA

Equipo de Revista TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

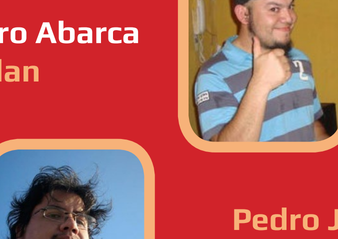
PRODUCTOR
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho



Alejandro Abarca
#Feniadan

Caleb Hervia
#Caleta



Luis F. Puebla
#D_o_G

Pedro Jiménez
#PedroJimenez



o Activision no dirán presente es el final de todo. Es más, lo de estos últimos es razonable... ¿qué tanto nuevo tienen para mostrar este año como para justificar un evento propio? Por lo demás, sus juegos estarán seguro en las citas de Sony o Microsoft.

¿Y Electronic Arts? Me parece que es una medida que tendrá debut y despedida. ¿Por qué?

Simple. La E3 no es sólo un evento para gamers, sino sobre todo uno que reúne a los medios no especializados, de tiraje nacional y mundial, que a veces por única vez en el año le dedican un reportaje grande a los videojuegos en sus páginas o noticiarios.

Son esos medios "no gamer", precisamente, a los que atrae una cita como la E3 y los que propagan la voz entre la señora que no entiende nada de videojuegos, pero leyó en el diario algo y se quedó con esa idea... hasta que, en noviembre, decide ir a comprarle un juego o una consola de regalo a su hijo o a su nieto.

Esos medios (llámense New York Times, Boston Globe, BBC o CNN, por nombrar algunos) poco se interesarán en cubrir una conferencia de EA días antes de la E3. Y ojo que ya Nintendo lo ha



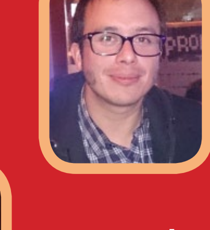
vivido con sus Nintendo Direct en paralelo a las últimas dos E3 y que, sinceramente, no calentaron a nadie.

La E3 se trasladará y puede que en más de algo evolucione, más aún con la llegada de la realidad virtual (ojo con las futuras transmisiones en VR), pero lo claro es que nosotros seguiremos informando con renovado ímpetu de un evento que esperamos con infantil curiosidad.



Felipe Jorquera
#LdeA20

Ignacio Ramírez
#Mumei



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Rafael Inostroza
#BadSeed91





Felipe Quezada
#Lynhänder

Todas las Ediciones en
www.blogtodojuegos.cl

Índice





Aventuras a la MÁXIMA POTENCIA

Naughty Dog debuta con un nuevo desarrollo en esta generación y apunta a marcar la pauta para lo que viene con Uncharted 4: A Thief's End, que marcará el final de la aventura que hemos recorrido junto a Nathan Drake.

Felipe Quezada
#Lynhänder

Hace ya 9 años, cuando una, en ese entonces, apesadumbrada PlayStation 3 trataba de sobrevivir en un mercado que le era sumamente hostil, el estudio **Naughty Dog** daba inicio, no con pocos problemas, a las intrépidas aventuras de **Nathan Drake**. Se iniciaba así la historia de la saga **Uncharted**, mostrando cómo el extrovertido cazatesoros intentaba buscar la ciudad perdida de El Dorado.

Hoy, ad portas de su esperada cuarta y última entrega, Drake tendrá que hacer gala de toda su experiencia a mérito de, en su última aventura, pagar las deudas de su tormentoso pasado y ayudar a su hermano a buscar la ciudad perdida de Libertalia en el que está llamado, **junto a Dark Souls 3**, a ser el mejor juego de 2016. Este es “el fin de un ladrón”.

EL INICIO

Corría la segunda mitad de la década de los noventa. Naughty Dog, en ese tiempo una joven desarrolladora que dependía de un jocoso contrato con Universal (ahora Vivendi), liderada por los carismáticos **Andy Gavin** y **Jason Rubin**, se disponía a desarrollar un juego de plataformas en tres dimensiones que siguiera las directrices futuras que comenzaban a expandirse tras la salida de éxitos como la saga **Donkey Kong Country** por parte de un pionero como Rare.

Como resultado, en 1996, sale al mercado **Crash Bandicoot**. Un plataformas en 3D en el cual, controlando al ya mítico personaje del mismo nombre, debíamos impedir que el malvado **Dr. Neo Cortex** y su secuaz, el **Dr. Nitrus Brio**, dominaran el mundo. Esto, mientras al mismo tiempo rescatábamos a la novia de Crash, la bandicoot **Tanwa**.

El popular Crash supuso así el que la industria supiera de la existencia de Naughty Dog gracias a una poderosa campaña de distribución por parte de Sony. De este modo, nuestro viejo amigo pasó a convertirse en la mascota de PlayStation, poniéndose en el top tier de los íconos comerciales de este mercado junto a leyendas (ya en ese tiempo) como Mario y Sonic.

Crash, además, fue elogiado por su acabado gráfico y puso a la desarrolladora estadounidense en una poderosa vanguardia tecnología que, por supuesto, replicó en las secuelas que desarrolló para las aventuras del bandicoot.

La gran confianza generada por Naughty



Dog entre los usuarios de Playstation pronto motivó a Sony a comprar a la desarrolladora, a la par que ésta desarrollaba su segunda y no menos despreciable joya: **Jak & Daxter**.

Espirituados por los revolucionarios cambios en la forma de concebir un plataformas por parte de pioneros como **Super Mario 64** y **Banjo & Kazooie**, Naughty Dog creó esta nueva saga con ambos referentes como poderosos núcleos jugables, ofreciendo una aventura repleta de fases de plataformeo con un brillante diseño de niveles y puzles bastante entretenidos.

Controlábamos a Jak y su amigo Daxter, dos jóvenes adolescentes que, motivados por las inquietudes del viejo sabio Samos respecto de los creadores de la vida del universo, los llamados precursores, inician una cadena de acontecimientos irreversibles que los conducen a una de las aventuras más recordadas de PS2, lo que obviamente alimentó el gusto por el hacer videojuegos de Naughty Dog y generó aún más confianza entre los jugadores y la desarrolladora estadounidense, potenciándola como uno de los más preciados estudios de Sony.

No obstante, el declive que vivió la firma japonesa con su PS3 frente a las poderosas campañas de distribución de Nintendo y Microsoft durante la séptima generación de consolas generó



varios problemas de foco en el seno de la multinacional.

Así, después del lanzamiento de Jak 3, Naughty Dog se volcó en la creación de un título que mezclase las concepciones artísticas y románticas de las cintas de acción y aventuras de los ‘80.

De este modo, apuntaron a una aventura de carácter fotorrealista, desmarcándose del ambiente hiperbolizado de sus títulos anteriores y pavimentando el camino a algo nuevo para el jugador que ya esperaba la siguiente franquicia de los estadounidenses. Así nacían las aventuras del carismático cazatesoros Nathan Drake en **Uncharted: Drake’s Fortune**. El que bien pudo ser el primer gran exclusivo de PS3.

EL VIAJE

Nathan Drake, apenas aterrizó en nuestras consolas, se convirtió en un referente del espectáculo y la cinematografía, en una época donde cine y videojuegos daban sus primeros pasos realmente coordinados gracias a los esfuerzos de estudios como la propia Naughty Dog con Uncharted y Epic Games con **Gears Of War**.

El primero heredaba un montón de elementos de otros títulos, además de las referencias a los clásicos del cine de aventura, con especial énfasis en Indiana Jones. Y no podían obviarse las comparaciones de Drake con la que, hasta antes de su aparición, era





el ícono de la aventura en los videojuegos: **Lara Croft**.

No obstante, Drake supo desligarse de Lara valiéndose de un intrépido sentido de la aventura y una excepcional habilidad para meterse en problemas, mostrándose como un ladrón menos convencional que Lara con sus habilidades en la exploración.

Uncharted abrazaba los tiroteos y las secuencias de acción rápida como parte fundamental de su jugabilidad, sumándose fases de plataformeo y pequeños puzles que si bien no eran capaces de mantener un ritmo adecuado, permitieron que la primera aventura en búsqueda de El Dorado quedara grabada en la memoria colectiva como una de las más poderosas razones para quienes aún dudaban de la calidad del catálogo de PS3, los que en esos días no eran pocos.

La obra de Naughty Dog, que dio vida al a estas alturas querido ladrón, pasó a considerarse inmediatamente como su magnum opus, a pesar de sus imperfecciones, debido al hiperbolizado carisma de Drake, quien, como descendiente del famoso pirata **Sir Francis Drake**, estaba destinado a hallar su grandeza aún a costa de sus propios sueños.

Bajo esta máxima, Naughty Dog trajo a nuestras consolas su secuela, **Uncharted 2: Among Thieves** (el Reino de los Ladrones). Un título que, según alguna prensa y jugadores, es la más grande obra de la desarrolladora estadounidense y el mejor exponente exclusivo de la marca PlayStation en toda su historia.

En él, nuevamente tras los ojos del intrépido Drake, tenemos como fin la búsqueda de la ciudad perdida de Shangri-La (la Shambala de los budistas), oculta en los Himalayas. No obstante, nuestro protagonista es traicionado en los primeros compases del juego por su compañero **Henry Flynn**, tras una secuencia de inicio donde es capturado por la policía turca cuando éste lo deja a su suerte tras robar una reliquia mongola traída por Marco Polo en su viaje a Asia, durante la edad media, donde descubren que el mítico aventurero encontró la ciudad y su más preciado tesoro: **la piedra Cintamani** (fuente de eterna juventud).

Así, Drake, junto a su mentor, **Victor Sullivan**, se embarcan en una vertiginosa carrera contra el tiempo a fin de encontrar Shambala antes que Flynn en una de las



aventuras más verticales y explosivas que hallamos vivido en la historia de esta industria. Y, por cierto, un juego que merece estar en el top ten de cualquier jugador con un mínimo conocimiento de nuestro pasatiempo favorito.

Drake se elevaba a la cima de la industria gracias a su tremendo carisma y a una aventura que demostraba el verdadero talento de sus creadores.

"La gente no deja de decirme la suerte que tengo... y la verdad es que todo lo que toco se va a la mierda".

Inmediatamente después del lanzamiento de Uncharted 2, Naughty Dog se fragmentó en dos equipos de desarrollo. Uno principal, que comenzaría el proceso de creación de otra de sus piezas maestras, el brutal y sobrecogedor **The Last Of Us**. Y uno secundario, que comenzaría el desarrollo de la tercera parte de las aventuras del ladrón.

Uncharted 3: Drake's Deception (la Traición de Drake) llegaba en 2011, después de una fuerte campaña publicitaria, y de nuevo debíamos ponernos en la piel de Drake en una aventura que, en esta ocasión, lo llevaría tras la pista de la ciudad perdida de Ubar (la Atlántida de las Arenas), oculta al mundo en los inhóspi-



tos parajes del desierto de Rub'al Khali, en la península arábiga.

Naughty Dog volvía a recoger la idea de la carrera entre ladrones establecida en la segunda entrega. Drake y Sullivan son emboscados por un equipo de matones liderados por **Katherine Marlowe**, una antigua compañera de andadas del viejo Sully, quien reclama el anillo de Drake, que perteneció a su antepasado, **Francis Drake**, y que le permitirá encontrar las pistas necesarias a fin de llegar a Ubar.

Esta entrega intenta avanzar un poco más allá en el pasado de ambos protagonistas, otorgándoles una motivación como ladrones y un trasfondo bastante amplio y complejo para el jugador, a diferencia de la narrativa sencilla de las dos primeras entregas. Como resultado, es un título redondo en muchos aspectos y bastante más serio que su predecesor, pero que falla en entregar el ritmo vertical y vertiginoso de aquel, quedando relegado a una mera sombra, pese a ser un gran juego.

Así, Drake ve concluidas sus aventuras de forma provisoria en la generación anterior de consolas y deja sentadas las bases para que Naughty

Dog, ahora con todo su equipo a cargo, se prepare para una siguiente entrega en PlayStation 4.

"Todos los hombres sueñan, pero no del mismo modo. Los que sueñan de noche en los polvorientos recovecos de su espíritu, despiertan al día siguiente para darse cuenta que todo era pura vanidad. Sin embargo, los soñadores diurnos son peligrosos, porque pueden vivir sus sueños con los ojos abiertos, a fin de hacerlos realidad".

EL FINAL

A diferencia de lo sucedido con la trilogía original de Uncharted, la cuarta y última aventura de Nathan Drake se ha hecho de rogar, incluyendo múltiples retrasos a fin de que Naughty Dog pudiera darle el acabado deseado.

Uncharted 4: A Thief's End (el Fin de un Ladrón) será el cierre de las aventuras del intrépido Drake, con la cual la desarrolladora estadounidense se pretende despedir a nuestro querido cazatesoros por todo lo alto y con el objetivo de transformar a esta cuarta entrega en la mejor de su franquicia y, por extensión, en el mejor juego del año y de la PlayStation 4.

Han transcurrido cuatro años desde que Drake y Sullivan hallaron la entrada a la ciudad perdida de Ubar y lograron detener la ambición de Marlowe en la tercera entrega.

Retirado del mundo de los ladrones y los cazafortunas, Nate ahora vive junto a su esposa, **Elena Fisher** (un personaje importante en la trilogía original), disfrutando de una vida tranquila y sin contratiempos. No obstante, la aparición de su hermano mayor, **Sam Drake**, lo pilla desprevenido.

Creyéndolo muerto en una incursión anterior, Sam llega de sorpresa a la renovada vida de Nate mientras es perseguido por una misteriosa organización que busca, al igual que él, el tesoro perdido del corsario **Henry Avery**, el cual se dice está oculto en la utópica ciudad de Libertalia, en la isla de Madagascar.

Temiendo por la vida de su hermano y, además, con la oportunidad de hacerse con el botín más grande que cualquier cazafortunas pudiera reclamar jamás, Nate se embarca en una última aventura junto a Sam y a su mentor, Sully, siguiendo los pasos de Avery en una travesía que, en palabras de los desarrolladores, **será el viaje más tormentoso y apasionante en la vida del intrépido ladrón**, poniendo a prueba su


Nathan y Elena ya serán marido y mujer.


Sullivan luce más realista que nunca.


Nathan, como siempre, al límite.

capacidad física y determinación.

Uncharted 4 representa, en palabras simples, todo aquello por lo cual cada proyecto de Naughty Dog es esperado con exagerada ansiedad por los jugadores. Tomando cada uno de los elementos que hicieron grande sobre todo a su segunda entrega, más la compleja narrativa de la tercera, A Thief's End pretende ser el corolario de una vida de aventuras por parte de Nate, a quien hemos acompañado por casi una década y que, dicho sea de paso, es uno de los íconos más importantes en la industria para el público más joven. Tal y como Lara Croft u otros lo fueron para nosotros en el pasado.

Sin embargo, el desarrollo de esta última aventura ha sido un proceso emocionante y algo tormen-

toso para Naughty Dog. Presentado en noviembre de 2013 en forma de un teaser mientras se realizaba el evento de lanzamiento de PS4, le era mostrado al mundo el lugar donde Nate debería llegar en su última búsqueda de tesoros, mientras Sam (interpretado en ese momento por Todd Stashwick), a modo de narrador, establecía el punto de partida: quince años pudriéndose en una celda mientras su hermano lo creía muerto, diciendo que ha llegado la hora de pagar aquella deuda.

Se muestra así un mapa antiguo del continente africano, con especial énfasis en Madagascar e Île Sainte-Marie, que eran parte de la ruta índica de Sir Francis Drake y que, según las leyendas, conduce a Libertalia, famosa utopía donde los piratas escondían sus tesoros, temerosos de ser asesinados en sus intrépidas cacerías.

Decimos emocionante y tormentoso porque si bien es un título que ha sido desarrollado íntegramente por la totalidad de las mentes creativas del estudio, su punto de partida se llevó a cabo tras el lanzamiento de Uncharted 3 y en paralelo a las últimas fases de desarrollo de The Last Of Us, incluyendo, durante este período, una fuga de mentes creativas, como **Amy Hennig** (guionista y directora creativa de la trilogía original) y **Justin Richmond** (director de la tercera entrega), que mermaron el potencial del estudio en términos de nombres e hicieron dudar, al menos un poco, a los jugadores del éxito que debiese reclamar esta cuarta entrega.

Asimismo, derivado de aquello, Todd Stashwick también partió del estudio, siendo reemplazado por **Troy Barker** (Joel, en The Last Of Us). **Neil Druckmann** y **Bruce Stanley,** directores y creativos detrás de The Last Of Us, tomaron el mando del buque de nuestro ladrón y reescribieron el guión, agregando elementos tomados de su última obra como el sigilo y las áreas más abiertas, lock-on target, escaladas y combate mejorado.

Todas muy enriquecedoras de la jugabilidad porque, en palabras de los desarrolladores, los combates de Uncharted 4 podrán, muchas veces, ser evitados en favor de las nuevas opciones de sigilo que, utilizando elementos de los enormes escenarios, añaden nuevas posibilidades a fin de poder completar los diferentes objetivos que nos planteará el juego. La escala de

enormidad comentada recién no es sólo metafórica. Los escenarios son enormes, permitiendo siempre utilizar más de una ruta para llegar desde el punto A al B, utilizando además un jeep para grandes distancias y generando situaciones novedosas en la saga (por ejemplo, el coche sólo puede ascender colinas en superficie seca y el barro hace que las ruedas patinen).

El jeep además lleva un cabrestante que puede utilizarse para enganchar el vehículo a algunos elementos de los escenarios, para subir colinas con barro o retirar obstáculos de gran tamaño.

A Thief's End es el proyecto más grande de jamás concebido por Naughty Dog. Y si además sumamos a las mentes maestras detrás de la genialidad que fue The Last Of Us a la ecuación, bien podemos decir que esta última aventura de Drake está llamada a ser no sólo el mejor juego de este año, **sino uno de los mejores títulos en la historia de la industria**. Tal como lo fue Uncharted 2.

¿O mejor aún? Eso lo sabremos en tan solo unas semanas más. Porque, así como los soñadores despiertos van tras sus metas, el jugador está llamado a conocer la grandeza de la mano del ladrón por antonomasia de esta industria.

Uno al que, de ser cierto que es su última aventura, extrañaremos en demasía. Pero con gusto le diremos, quizás con lágrimas en los ojos... "hasta siempre, Nate".





Downgradeando LA FRUSTRACIÓN

Una saga como la Souls, tan creativa y desafiante, no podía pasar inadvertida por los estudios indies. Y acá repasamos a esos bastardos que reclaman su herencia.

Jorge Rodríguez M.
#Kekoelfreak

La memoria es altamente traicionera cuando pasa por el cedazo de la melancolía. Nos gusta creer que antiguamente los juegos eran mejores porque tardábamos muchísimo más en acabarlos, cuando gran parte del tiempo correspondía a una descarada y tramposa estrategia para hacernos gastar la mesada en fichas o simplemente era la ineptitud de programadores y diseñadores que convertían el superar un solo nivel en una auténtica tortura de la inquisición.

El primer **Castlevania** y sobre todo el

imperfectísimo **Battletoads**, ambos de NES, podrían pelearse codo a codo el título de juegos difíciles por ser injustos con el jugador: impredecibles, con glitches, limitados técnicamente, algunas veces carentes de sentido y sobre todo poseedores de un control impreciso.

La suma de esos factores más la inocencia infantil nos hacen recordar a estos títulos como ciclópeos desafíos que nos costaron sangre, sudor, lágrimas y hasta algún control roto frente a la frustración del nuevo fracaso.

Eso cambió bastante cuando empezamos a tener a gente que entendió de diseño y mecánicas de juegos, de técnicas para reforzar nuestra conducta para que volvamos a intentarlo y, sobre todo, porque ya no era necesario que gastáramos vez tras vez una moneda para tener una nueva oportunidad, ni existían problemas de almacenamiento para grabar una partida.

Y luego volvieron a olvidarlo todo y convirtieron a los juegos en esos eternos tutoriales de los que ya les escribí una vez. Hasta que, desde el rincón más oscuro e incómodo de la isla de Cipango, una aterradora voz tronó para anunciar el regreso de la frustración frente a los mandos.

El **Miyazaki** oscuro, ese gemelo maligno del rey del animé, no sólo vino a convertir la habitual fantasía medieval en pesadilla medieval, sino que llegó para recordarnos que los videojuegos son una prueba de tolerancia a la frustración, una escuela de aprendizaje muscular, de descubrimiento y memorización de rutinas de ataque. Además nos enseñó que no hay enemigo chico, que no es raro conocer la muerte desde el mismo tutorial y que la pantalla de **You Die** de alguna extraña forma significa que estamos haciendo las cosas bien.

Progresión por niveles, looteo de armas, bloquear y esquivar, bosses y minibosses de dimensiones que ni el 4K logra contener en pantalla y mucha tinieblas, sombras, sangre e historia a cachos son el sello de la saga Souls, que ya cuenta con tres partes y un pseudo spin off victoriano, que ya ha repercutido en la gran industria con clones menos agraciados como **Bound by Flame** y **Lords of the Fallen**, además de otras maravillas indies que, al igual que su inspirador, buscan aportar con un granito de arena a la eterna frustración de los llamados *Souls Like*.







SALT AND SANCTUARY

Ska Studios nos sorprendió primero con el excelente **Dishwasher**, un plataformas de acción lleno de alucinantes combos, para luego consagrarse con **Charlie Murderer**, una imprescindible relectura a lo que debe ser un beat'em up 2D en los tiempos que corren. Y con su *Souls Like* no se quedan atrás, con la odisea de un marino víctima de un naufragio que debe sobrevivir en una isla repleta de no muertos que cargan armas oxidadas y merodean edificios derruidos por la sal. Más de 600 armas para descubrir, craftear, upgradear y ejecutar feroces y precisos combos para erradicar a las almas condenadas de este reino maldito, con ese diseño cartoon que ya es sello de la casa y con un gameplay que nos hará recordar el plataformeo del lavaplatos samurai del mismo estudio.
Disponible en la PS Store para PS4.

DEATH'S GAMBIT

Otro título que se desarrolla en scroll lateral, pero como los Metroidvania, con un mapa no lineal en el que nos movemos con la libertad que nos permitan los jefazos que nos permiten el acceso a las distintas zonas.

Ser el agente de la muerte en un mundo medieval-alienígena se convertirá en todo un reto, sobre todo si acabar con los inmortales del planeta es parte del trato.

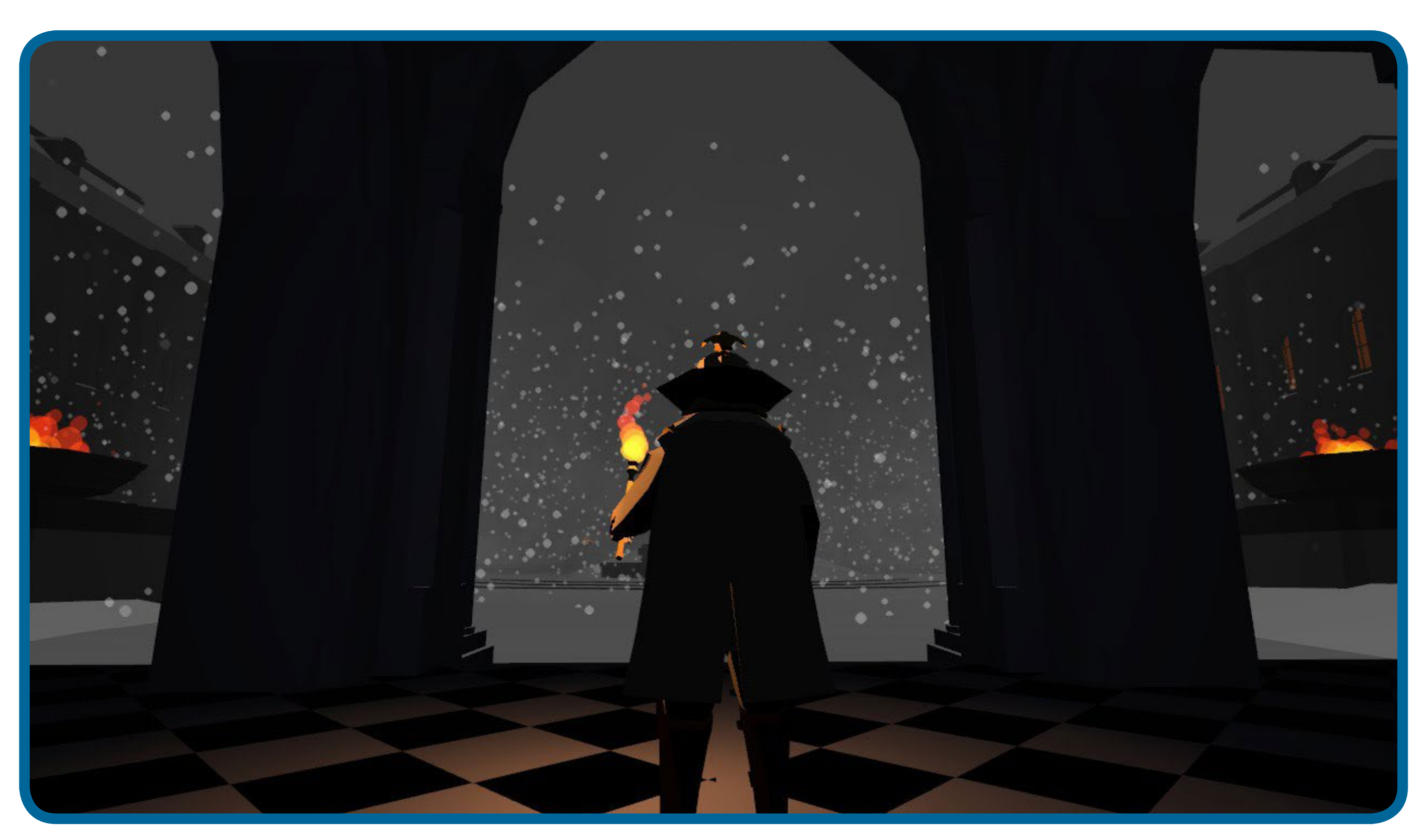
Además del toque Souls, el estudio **White Rabbit** reconoce la influencia de **Shadow of the Colossus** al momento de diseñar a los bosses, sobre los que deberemos trepar, hacer uso de un gancho o incluso usar bestias aladas para poder llegar hasta sus puntos débiles.

Pixelart indiegente a cascoporro para un título que saldrá pronto en PC y que espera alcanzar el éxito para llegar a consolas.













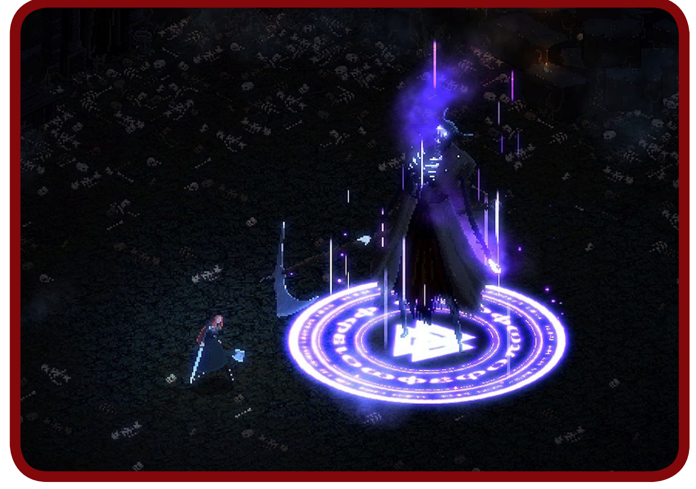
MALEBOLGIA

Hace notar su etiqueta indie con gráficos cel shading 3D, para ambientar la aventura y el horror que enfrenta Leopold en un endemoniado palacio del siglo XIX ubicado en el círculo más profundo del infierno. El uso del tiempo atmosférico nos pondrá en más de un aprieto cuando nieva en el averno y el cronológico nos confundirá cuando volvamos sobre nuestros pasos y aparezcan nuevos adversarios y desafíos en los cambios del ciclo día-noche. Promete una trama aún más críptica que la de su progenitor, incorporando como distintivo la ausencia de looteo de armas y subidas de nivel automáticas cuando derrotamos a ciertos jefes e incorporando una fuerte influencia del survival horror cuando recorremos estancias apenas iluminadas por nuestra útil antorcha. Sólo disponible para Mac y PC.

EITR

El autodenominado *Isometric Souls* por sus creadores, que agrega elementos de Diablo a la desquiciante fórmula, es un festival a los ojos del gamer hipster amante del pixel. Mitología nórdica, protagonista femenina, folk vikingo de soundtrack, fogatas de descanso y por supuesto mucho uso de escudo, esquiva, magia de apoyo, ataques a distancia y batallas cuerpo a cuerpo que son pura barbarie en esa atmósfera opresiva y pesimista que tan mal nos la hace pasar, en una historia donde el rufián de Loki involucra a la Doncella del Escudo en el aciago destino del árbol Yggdrasil, aquel cuyas raíces conectan a los nueve reinos del norte. Quienes han podido probar el juego afirman que nuestras sospechas al ver el trailer en la pasada PSExperiencie eran todas ciertas: estamos frente a un clasicazo imprescindible.






La más esperada
AVENTURA ESPACIAL



Liderados por Fox Mc Cloud, los temerarios pilotos de Star Fox se estrenan en Wii U con la misión de devolver la paz al sistema planetario de Lylat. Conoce todo lo que nos ofrece el juego más esperado de Nintendo este año.

Pedro Jiménez / #PedroJimenez

*"Cinco años antes de los sucesos de este juego, el comandante Pepper (del ejército del planeta Corneria) contrató a **James Mc Cloud** y a un grupo de pilotos llamados **Star Fox** para que investigaran sospechosas actividades que ocurrían en el planeta Venom.*

*Al llegar, Mc Cloud y sus compañeros **Pigma Dengar** y **Peppy Hare** encuentran a **Andross**, un peligroso científico que había sido expulsado de Corneria y prepara un ejército para apoderarse de la galaxia.*

Pigma, quien trabajaba en secreto para Andross, traiciona al equipo de pilotos y Mc Cloud en una arriesgada maniobra ayuda a escapar a Peppy, pero nunca se logró saber qué pasó con el líder de la misión.

*Durante los próximos cinco años, la guerra entre el ejército de Corneria y las fuerzas de Andross se extendió por todo el sistema. Para devolver la paz a Lylat, un joven piloto llamado **Fox Mc Cloud** (hijo de James) decide refundar Star Fox y continuar el legado de su padre.*

Un día, el comandante Pepper envía un mensaje de alerta a Fox avisando que las tropas de Andross han atacado sorpresivamente la ciudad de Corneria. El nuevo equipo de Star Fox deberá ir a la ayuda y demostrar de qué están hechos para devolver la paz a la galaxia".

A sólo días de salir al mercado, la sexta entrega del videojuego de **Star Fox** apuesta por muchas horas de entretención con combates aéreos, velocidad y nuevos modos de juego. Con excelentes críticas y reseñas, las expectativas por el juego de combate aéreo de Nintendo son altas.

Star Fox Zero es un título para Wii U donde asumes el rol del piloto espacial **Fox Mc Cloud** quien junto a sus compañeros de tripulación **Peppy**, **Falco** y **Slippy** deberán derrotar a distintos enemigos, robots gigantes y atravesar exóticos planetas para enfrentarse con el malvado científico **Andross**.

El juego en sí, según su productor general **Shigeru Miyamoto**, está basado en Star Fox 64, pero la idea fue reescribir su historia, incluir nuevos mapas y jefes finales desde cero. Siguiendo la idea de ese juego, cada nivel tiene "caminos alternativos" donde tus tácticas y decisiones te llevarán a enfrentar a distintos

enemigos, cambiando la ruta hasta llegar al planeta Venom.

Respecto a las mecánicas de juego, tendremos un **“modo fijo”** (tipo de combate lineal donde la nave avanza sola hacia adelante) y un **“modo abierto”** (los jugadores tienen libertad de movimiento a lo largo del mapa para desarrollar estrategias). Y al igual que en el clásico Star Fox 64, aquí también deberás manejar distintos tipos de vehículos, cada uno con transformaciones y habilidades específicas.

Hace unos años, cuando se anunció este juego, hubo muchas dudas con respecto a cómo se manejarán los Airwings en los controles de Wii U. Tras varios cuestionamientos de los fanáticos, Nintendo optó por volver a lo simple y tener mecánicas fáciles de dominar.

La gran diferencia es que ahora los jugadores verán en la pantalla del televisor una imagen general de lo que ocurre, mientras pueden mirar el monitor del gamepad para ver lo que ocurre desde la cabina de vuelo.

Esto último será de gran utilidad para poder disparar con más precisión. Esta nueva característica permite una nueva modalidad de juego cooperativa, ya que una persona puede pilotear, mientras el otro será el responsable sólo de disparar.

¿HISTORIA DISTINTA?

Star Fox Zero fue desarrollado en conjunto con **Platinum Games**, lo que supone muchas aventuras, rapidez, explosiones y rayos lásers, además de excelentes gráficos a 60 FPS. Pero algo que causó incertidumbre en el éxito que podría tener este juego fue su historia.

TRIPULACIÓN

Slippy Toad

Uno de los mejores amigos de Fox. Se conocieron en la academia, es un genio mecánico, pero el más miedoso del equipo. Entrega datos prácticos y análisis de los enemigos.

Falco Lombardi

Un excelente piloto de combate, con tal confianza en sus capacidades que cree que puede arreglárselas sin ayuda. Testarudo y orgulloso, si lo sigues encontrarás los lugares más desafiantes de cada escenario.

Peppy Hare

El mejor amigo del papá de Fox. Su experiencia y ánimo conciliador le da tranquilidad al equipo. Es experto en encontrar los puntos débiles de los enemigos.

La confusión comenzó en 2014, cuando Miyamoto dijo que **el nuevo Star Fox sería similar a una serie de televisión**, donde las cinemáticas se mezclaran con la jugabilidad. Esto despertó dudas de los fanáticos, quienes pidieron un juego similar al exitoso Star Fox 64.

Siendo que los acontecimientos de la desaparición de James Mc Cloud y cómo su hijo Fox decide enfrentar a Andross han sido la idea principal del juego de SNES y Nintendo 64, esta nueva historia no encajaba en la línea de tiempo de la saga. Y, por último, en distintas entrevistas Nintendo fue clara en señalar que no es una precuela ni un remake de los previos juegos de la serie. **Nadie entendía nada**.

El mismo Miyamoto tuvo que explicar a la revista **Time** que este juego fue una buena oportunidad para volver a sus orígenes. "No es Star Fox 4 o 5, tampoco un spin-off. El juego vuelve a sus raíces, y ahí es de donde viene el cero".

Para entender mejor esta idea, el creador de Mario Bros agregó que la base de Star Fox Zero es el título lanzado para N64, pero estaría reforzado con nuevos mapas, enemigos y elementos como los teleporters. "Se siente como si estuvieras jugando Star Fox 64, pero en una nueva versión", explicó Miyamoto.

En esta entrega para Wii U los fanáticos de la serie podrán reconocer a personajes que aparecieron en el clásico de 1997 como **Kat** o los mercenarios de **Star Wolf**, así como los planetas Titania, Zoness o Corneria.

Fox Mc Cloud.



Slippy Toad.



Falco Lombardi.

Pero un elemento importante en esta nueva historia, y que será clave en la aventura, son los teleporters, que sirven para encontrar nuevas rutas. El proteger a estas naves de gran tamaño será importante para entender la relación de algunos personajes como Andross con el comandante Pepper o de Fox con su papá. Así se responderán preguntas históricas de la saga como por qué el científico fue expulsado de Corneria o cuáles son sus motivaciones para conquistar el sistema de Lylat.



Peppy Hare.

La apuesta de Nintendo fue crear un nuevo Star Fox que se acerque a las nuevas generaciones y que no sea difícil de jugar (a pesar de necesitar dos pantallas).

En declaraciones a otros medios, Nintendo ha sido claro en señalar que este juego te demandará jugar los escenarios más de una vez, ya que hay muchos secretos ocultos (objetos, medallas) y rutas por descubrir.

El creador de Mario Bros confirmó que tras terminar el juego en dificultad normal se desbloquearán nuevos caminos, dando muchas horas adicionales de juego.

Con respecto a su modo multijugador no se conocen detalles, pero Nintendo aclaró que su foco está en la experiencia que tenga el jugador de forma individual.

SORPRESAS

Amiibos

Ya se sabe que el Amiibo de Falco dará a Fox un Airwing de color negro con rojo, mientras el de Fox convertirá las Airwings de Star Fox Zero en las naves hechas triángulos que podían verse en el juego del SNES en 1993.

Star Fox Guard

Hace años, Miyamoto había adelantado que estaba trabajando en un juego de "Tower Defense" inspirado en el mundo de Star Wars. Hace solo unos meses se anunció que ese título se llamará Star Fox Guard y vendrá incluido en el juego físico de Star Fox Zero. Lo protagonizarán Slippy y su tío Grippy, quienes deben proteger una extracción minera.





Una aventura en TIERRAS EXTRAÑAS

No es un género popular en consolas, pero la experticia de Experience Inc. en dungeon crawlers está fuera de cuestionamiento en Japón. Su nueva obra apuesta a complacer al jugador más exigente.

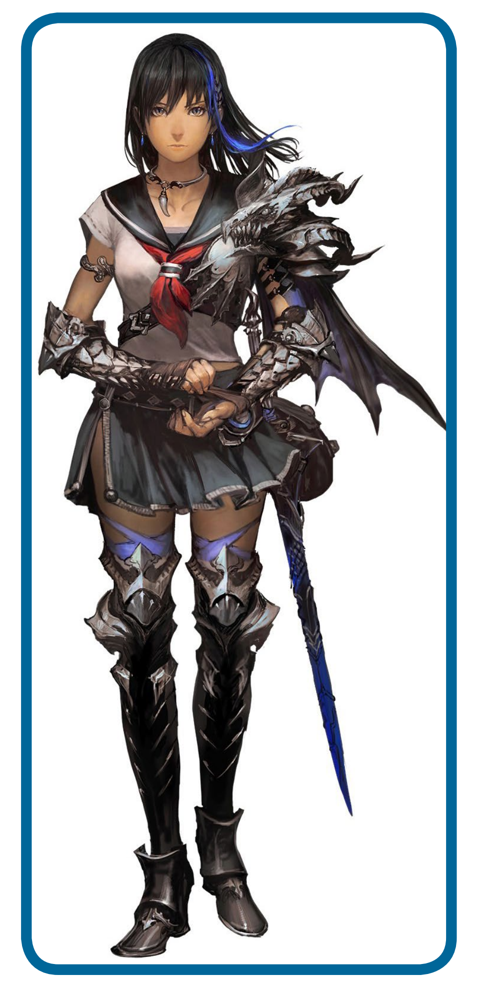
Luis Felipe Puebla
#D_o_G

Puede que el nombre de **Experience Inc.** no te resulte familiar, pero estos japoneses llevan un buen tiempo en la industria y se especializan en crear "dungeon crawlers". Y aunque sus primeras obras se quedaron en su país, lentamente hemos visto juegos suyos en nuestro continente, con títulos como **Demon Gaze** y **Operation Abyss: New Tokyo Legacy** lanzados para PS Vita.

Este año nos presentan **Stranger of Sword City**, que no es su obra más reciente (el juego original se lanzó el 2014), pero sí marca un punto crucial en la historia de la empresa, pues es el primer juego que publicarán de forma independiente en América. De hecho, está disponible desde marzo para Xbox One en formato digital, lo que de por sí lo hace un juego único en esta plataforma que no suele recibir este tipo de juegos.

Por otra parte, este mes veremos el lanzamiento en PS Vita, que al ser publicado por NIS America puede darse el lujo de salir en formato físico.

Aquí seremos el único sobreviviente de un avión que desaparece misteriosamente en medio del Pacífico. En el mundo real, se presume que el avión se estrelló, pero despertaremos en un mundo desconocido.



Al poco de ir tanteando el terreno serás atacado por un monstruo, pero para nuestra suerte seremos ayudados por una chica muy joven llamada **Riu Tsukisada**. Ella nos revelará que estamos en el mundo de Escario, la ciudad de las espadas, y que tanto ella como tú son conocidos como los "forasteros", personas que han caído en esta dimensión desde el mundo real y son mucho más fuertes que las criaturas oriundas gracias a la gravedad más baja que hay en este lugar.

Habrá muchos otros forasteros en este mundo, que forman el **"Gremio de Forasteros"**. Descubrirás que eres también uno de los elegidos, gracias al poder de manejar los cristales de sangre que dejan los monstruos de esta

tierra. Juntos defenderán Escario mientras buscas la forma de regresar a casa.

Acá encontramos un RPG duro y rudo. Lejos del estilo tierno y humorístico de la mayoría de los juegos de rol japoneses en estos últimos años, hallaremos un tono mucho más fantástico y oscuro, cosa que se reflejará en su historia y también en su apartado visual.
El arte de Stranger of Sword City está lejos de clásico estilo anime "kawaii" y está ilustrado por la artista **Yoko Tsukamoto**, la cual no deja el sello japonés de lado, pero sí está lleno de detalles muy bien trabajados y pocas veces visto en este estilo de juegos.

Pero para esta reedición, la gente de Experience Inc. además decidió incluir arte alternativo para el retrato de los personajes, de la mano del ilustrador conocido como **Oxijiyen**, que sí tiene ese toque de manga anime más actual. Personalmente, creo que el arte original se ve muchísimo mejor, dada la ambientación del juego. Todo esto es seleccionable a gusto y por supuesto que sólo son cambios estéticos que no alteran la jugabilidad.

Hablando del apartado jugable, nos topamos con un sistema muy de la vieja escuela. Usamos una vista



en primera persona en el que avanzaremos paso a paso por los laberintos, develando el mapa casilla por casilla del piso mientras avanzamos.

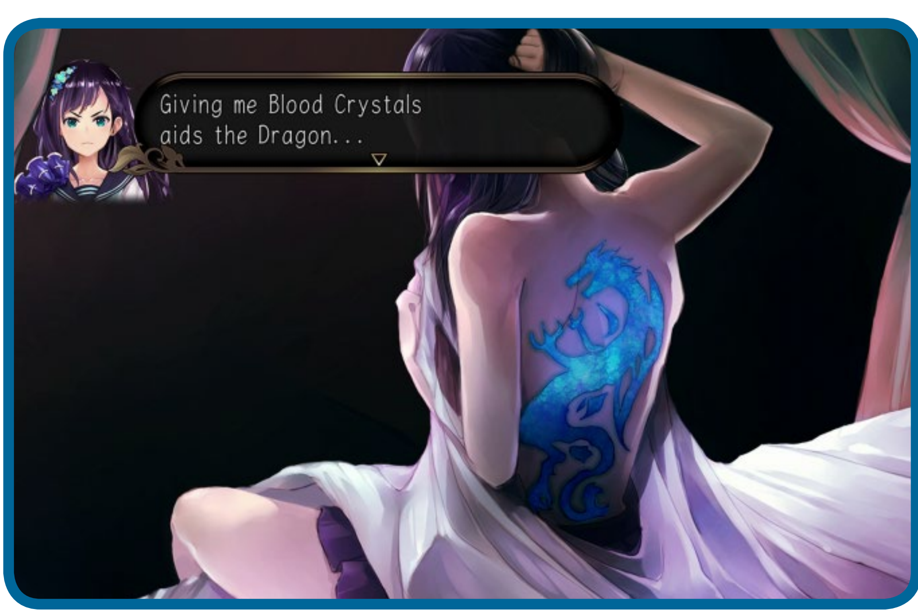
Acá no nos facilitan el mapa del escenario, pero sí se va creando automáticamente mientras exploramos, con el fin de facilitar nuestro viaje en caso de tener que volver a visitar una zona (cosa que ocurrirá con frecuencia) y no queramos perdernos. Una gran ayuda en comparación a otros títulos donde debes ir registrando manualmente el mapa al avanzar.

El protagonista del juego eres tú y **al inicio deberemos crear un personaje**. Las opciones que tendremos a disposición son más que generosas desde los múltiples avatares disponibles, la edad de nuestro héroe (muy importante), la raza (son

cinco), las ocho clases a elección, la posibilidad de distribuir los puntos de habilidad a nuestro antojo y el poder elegir nuestro nombre y apodo.

Había hecho mención de la dureza del juego, pues presenta la mecánica de la muerte permanente: **si un personaje muere, volará alto para siempre**. Acá no habrá plumas de fénix ni nada parecido, lo que está muy ligado al sistema de puntos de vida y la edad de personajes.

Cada uno tiene una cantidad de puntos de vida (ojo, no confundir con el HP) que si bajan a cero significan la muerte del personaje. Los más jóvenes tienen más puntos de vida que los viejos y si los pierdes puedes recuperarlos gastando mucho dinero o descansando un tiempo en el gremio.
Eso puede dar a entender que los personajes más viejos son una carga, pero tienen la ventaja de subir sus estadísticas en mayor cantidad. Hablando de esto, la subida de nivel no es automática. Mientras tengas la experiencia suficiente, puedes subir uno o más niveles al mismo tiempo al ritmo que te plazca.



En los combates, no encontramos ningún sistema revolucionario. Apostaron por el clásico combate por turnos apoyado por una party que puede estar formada hasta por seis miembros.

Nuevamente, para quienes no estén familiarizados con el estilo, esto tiene una presentación distinta. **No veremos grandes invocaciones ni personajes o monstruos modelados**, pues todo se presenta a través de los retratos (con un grado de animación bastante simple) con los menús para elegir nuestras acciones clásicas del género: atacar, defender, habilidades o escapar, además de otras como hechizo, si nuestra clase hace uso de la magia, o divinidad si hemos obtenido alguna habilidad especial usando cristales de sangre.

Al momento de ejecutar nuestro plan, **las acciones se verán na-**

rradas en la pantalla. Por ejemplo, “héroe golpea 2 veces, gusano recibe 4 puntos de daño”, por lo que casi no veremos acción en pantalla, todo es detallado a través de texto. Para reducir en parte la monotonía del sistema, al ejecutar nuestras acciones tendremos la posibilidad de hacerlo de forma normal o rápida, lo que agiliza drásticamente las batallas.

Cuando no estemos en una mazmorra, nos encontraremos en la base de nuestro gremio, recuperando nuestras unidades o interactuando con NPC. En este sentido, **el juego se presenta casi como una novela visual**, nuevamente haciendo uso extenso de texto para narrar la historia, por lo que el dominio del inglés será fundamental.

Stranger of Sword City apunta al jugador más hardcore y quienes sean nuevos en los Dungeon RPG encontrarán un título difícil aún en la dificultad más baja. Al inicio, hasta el monstruo más básico te hará papilla, obligándote a grindear un buen rato para avanzar.

Por el contrario, los veteranos del género disfrutarán de lo lindo con un título bastante exigente. Si eres poseedor de una Xbox One, puedes encontrar un free trial de 8 horas imperdible, sobre todo porque podrían pasar años hasta que un nuevo juego de estas características llegue a la consola de Microsoft, al menos en inglés.

Para los usuarios de PS Vita, es una buena adición a su abultada biblioteca de RPG. Si te gustó Demon Gaze, es una apuesta fija.






X
Y
A
B
START
SELECT
Wii U
MIC
HOME
TV
BATTERY
CONTROL
POWER



Nintendo NX

¿Y AHORA QUÉ?

Tras el fracaso de Wii U, la firma japonesa no puede darse el lujo de equivocarse y, por ello, cada noticia o rumor respecto a su próxima consola es importante. Aún así, lo que sabemos es muy poco, pero eso no inhibe el debate.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Atrás quedaron los viejos años en que Nintendo dominaba el mercado en consolas. Con el tiempo fueron apareciendo duros rivales como Microsoft y Sony, que poco a poco fueron comiendo el mercado en que reinaban con NES y SNES. Y aunque lo lograron replicar en menor medida con Wii, hoy la gran N vive un momento difícil en cuanto a consolas, con una Wii U que no levanta cabeza pese a tener joyas como **Bayonetta 2**, **Super Smash Bros**, **Super Mario Maker**, las remasterizaciones de **Zelda** o **Mario Kart 8** por nombrar algunos.

La falta de potencia de la consola ha hecho que las compañías externas a Nintendo no creen videojuegos para Wii U, quedándose solamente con juegos de su propia marca y sólo los altos ingresos que generaron con Wii hicieron que no se sintiera tan duro el golpe.

La pregunta del millón ahora es ¿cómo debe Nintendo plantear una nueva consola? Según la humilde opinión de este servidor, deberían partir consiguiendo el apoyo de la industria. Esto quiere decir que las desarrolladoras externas desarrollen videojuegos para su plataforma. O pueden verlo de otra forma: **Nintendo no puede permitir quedarse sin los juegos que venden millones**, como Fifa, Call Of Duty, Battlefield.

Los jugadores suelen decidirse por una sola consola donde están sus juegos favoritos y no pueden permitirse otra consola sólo para comprar los exclusivos de Nintendo que, como decíamos, tienen de alta calidad.

Ahora bien, como Nintendo aún no entrega nada oficial respecto a NX, este articulo se basa únicamente en los primeros conceptos que entregó la firma así como también en algunos rumores y filtraciones.

Partiendo de esta base, **se cree que Nintendo apostaría por una consola hibrida**. Esto quiere decir que la consola englobará tanto una de sobremesa como también será la sucesora de la portátil. Para plantearlo mejor, se podría decir que NX en realidad serian dos consolas en una, con la cual podríamos jugar los títulos que se lancen en portátil así como también los que vayan saliendo para la consola de sobremesa. Todo esto apoyado por un sistema Android que permitirá un desarrollo y un port bastante sencillo entre las plataformas, además que los juegos de móviles que Nintendo está sa-



cando recientemente también se sumarían a este catalogo.

Nintendo ya está experimentando el desarrollo cruzado entre plataformas como sucedió con **Hyrule Warriors** de Wii U y **Hyrule Warriors Legends** de 3DS o también las dos versiones de **Super Smash Bros**, que compartieron versiones. Esto es lo que quiere replicar en su nueva consola, lo que le traería menores costos de producción para tener ambas versiones y por qué no soñar con que comprando la versión de sobremesa nos llevemos la portátil gratis. Sería una buena forma de incentivar la compra de la consola.

Además, el catálogo que tendría NX sería bastante extenso al combinar ambas plataformas y no olvidemos que Nintendo suele poner retrocompatibilidad en sus consolas. Esperemos que esta no sea la excepción y los que no pudieron disfrutar de algunas joyas de Nintendo 3DS o Wii U sí lo puedan hacer en esta oportunidad (aunque los últimos rumores apuntan a que la firma ya estaría trabajando en algunas remasterizaciones de sus títulos para NX).

Que la consola cuente con un sistema operativo como Android trae un sinfín de posi-

bilidades. Una de ellas puede ser que dé soporte a juegos de móviles de compañías externas en su consola, lo que traerá consigo un gran número de títulos. El problema es que con esto nos llenaremos de juegos free-to-play. Esperemos que esta opción esté como alternativa y tengamos los juegos de toda la vida.

Uno de los principales problemas de Wii U fue que Nintendo no supo cómo explicar al consumidor que era una nueva consola y no algún accesorio para Wii. Por esto mismo, el nuevo presidente de Nintendo. **Tatsumi Kimishima**, ha declarado a la revista TIME sobre el futuro de la consola que "hasta ahora todo lo que lleva NX será diferente y por supuesto una experiencia completamente nueva".

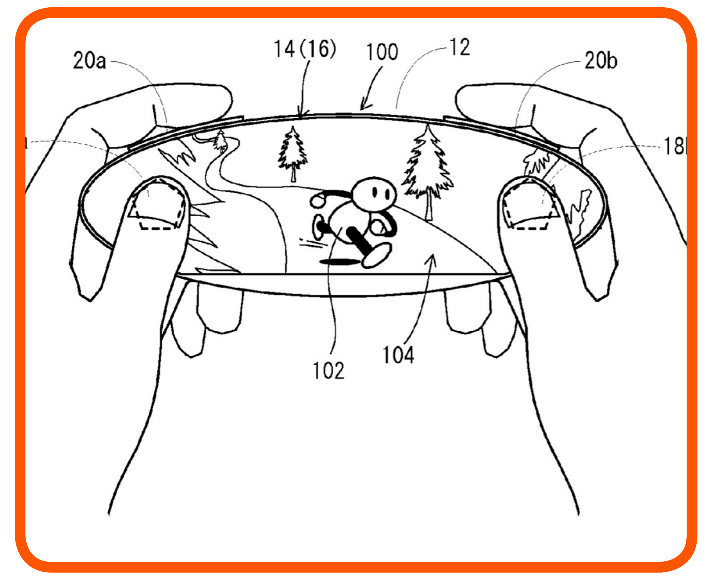
"La transición de hardware de Wii a Wii U fue difícil de explicar al consumidor, así como la base que hacía que una consola fuese diferente y nueva con respecto a la otra. Es algo en lo que debemos alejarnos de estas plataformas, para hacer algo que sea de interés para nuestra base de consumidores", acotó el directivo de la Gran N.

¿ALTA POTENCIA?

Según los últimos rumores, la nueva consola de Nintendo será equiparable en potencia a las actuales PS4 y Xbox One. Esto quiere decir que apostaría por una arquitectura X86 y abandonaría la PowerPC que usó en sus últimas consolas.

También se rumorea con una memoria RAM DDR3 de entre 6 a 8 gigas lo que permitiría soportar una resolución en 4K. Pero esto no termina aquí, pues también se dice que Nintendo hará uso de la nube para almacenar datos de usuarios, perfiles o partidas guardadas...





Aunque el control era falso, la patente de Nintendo es muy similar. Ojalá no sea una realidad...

pero recordemos que son sólo rumores.

Hace poco salieron imágenes de un mando de la consola que parecía un control ovalado con una pantalla y dos controles analógicos, muy parecido a una patente que había registrado Nintendo hace algunos meses. Por fortuna todo estaba montado por un usuario, pues lo cierto es que el mando parecía cualquier cosa.

Sobre los juegos que acompañarían a la consola de cara al lanzamiento bien poco se sabe. Lo único de lo que podemos estar casi 99% seguros es que se lanzará junto con el nuevo Zelda que viene en camino también para Wii U.

Los otros pocos juegos confirmados son los **Dragon Quest** de Square Enix y no se descarta que el próximo **Final Fantasy XV** también salga en NX.

En la pasada E3, de hecho, Nintendo mantuvo conversaciones con varias compañías para apoyar la consola. Esperemos que esto se materialice en más juegos para un futuro lanzamiento.

Uno de los componentes que ha descuidado Nintendo con sus consolas este último tiempo es sel online, ofreciendo un sistema bastante desfasado respecto a sus competidores.

Esto es lo que esperamos que cambien con su nueva consola, agregando funcionalidades como el chat en grupos, comprar desde nuestros teléfonos móviles o habiliten un sistema parecido a Playstation Plus o Xbox Live Gold a través del cual regalen juegos cada mes.

Eso sí, que sigan con la política de no cobrar por el online y, cómo no, añadan un sistema de trofeos. Y no olvidemos a las figuritas Amiibo que, seguramente, Nintendo incluirá en esta nueva consola.

Son muchos los rumores que han surgido en estas semanas, principalmente porque ya nos encontramos cerca del E3 y en las páginas dedicadas a videojuegos se comienza a especular de forma desmesurada, siendo difícil distinguir entre los rumores con bases o aquellos que sólo buscan generar humo.

En todo caso, queda muy poco para saber de la propia Nintendo cuáles son los planes de cara a su nueva consola, partiendo por su fecha de salida. Nosotros sólo esperamos que la gran N repunte y vuelva a ser un referente en el ámbito de las consolas de sobremesa.



Housemarque se adentra en LA INVASIÓN ALIEN

El estudio finlandés, creador de Dead Nation y Resogun, vuelve a la carga con su género favorito, el shoot'em up, haciendo gala de su experiencia para invitarnos a combatir a peligrosos seres venidos de otros mundos...

Rafael Inostroza
#BadSeed91



No son para nada unos desconocidos los finlandeses detrás de **Alienation**, un interesante shooter que llegará en los próximos días en exclusiva a PlayStation 4. Hablamos de **Housemarque**, que lleva años de reconocimiento en el medio, desde sus primeros proyectos, bajo el nombre de **Bloodhouse**, cuando lanzaron para Atari y Amiga, allá por 1993, los juegos **Stardust** y **Super Stardust**.

Estos títulos, que cimentaron el camino del estudio, son sendos shoot'em up espacial, para muchos sucesores espirituales y mejorados de **Asteroids**, alabados por sus gráficas en las secciones de túneles, además de una introducción casi clonada de Star Wars para presentar su historia.

El éxito de sus primeros juegos los llevó a unirse a **Terramarque**, creando el nombre actual del estudio y comenzando su aventura llevando Super Stardust a los sistemas DOS. Desde ahí, ha trabajado con distribuidores de la talla de Ubisoft, Activision y Sony.

Entre sus éxitos más renombrados están **Super Stardust HD**, una versión mejorada del original, exclusivamente para PS3 en el 2007, siendo uno de los juegos que se dieron como compensación por la caída mundial de PSN el 2011.

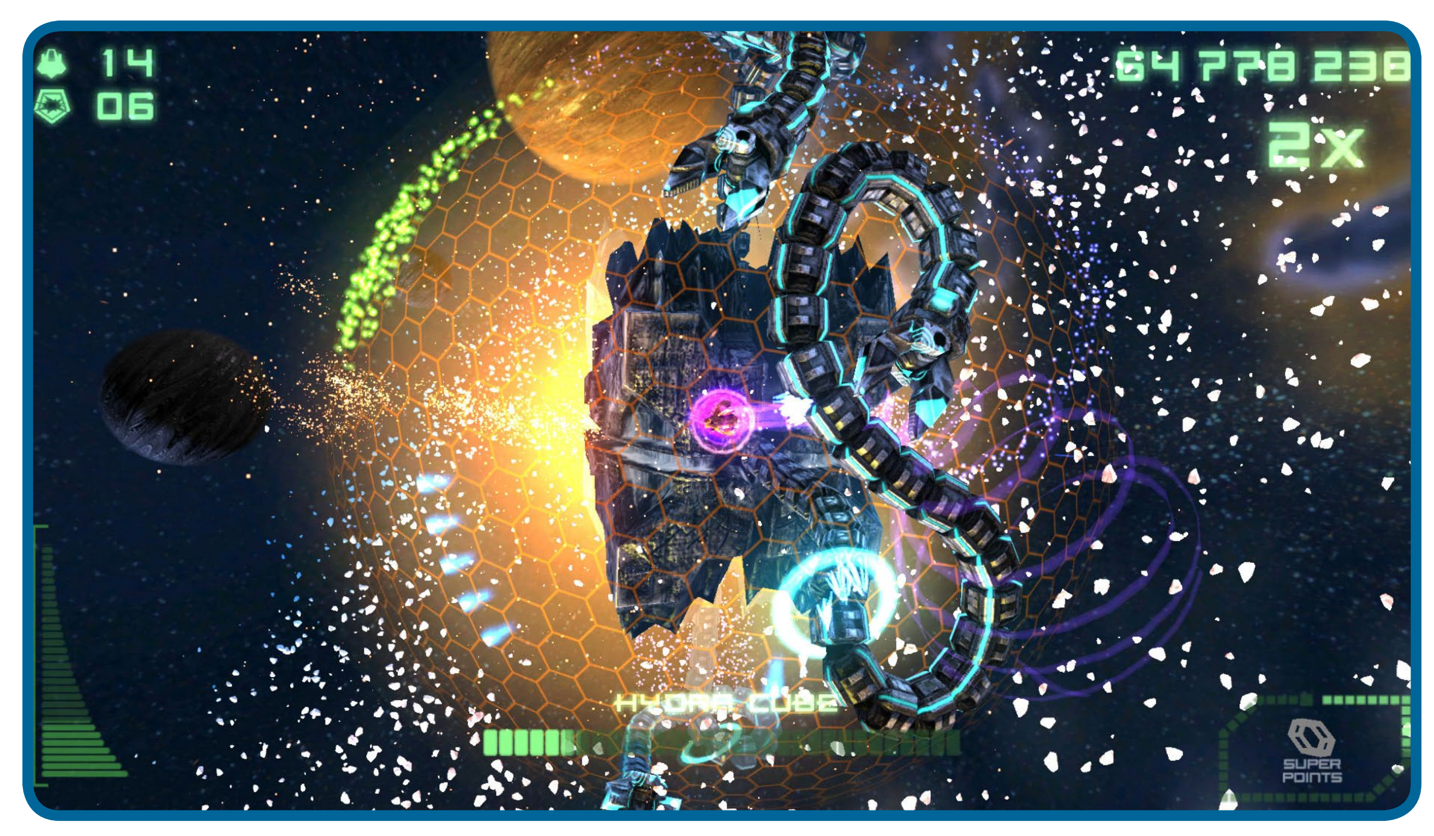
El juego fue muy bien recibido por la prensa especializada, pero el estudio no paró allí y confirmó su éxito como desarrollador de shoot'em up con el lanzamiento de **Dead Nation**, lanzado en 2010 para PS3, con versiones posteriores para PS Vita y PS4.

El juego entrega un mundo ficticio afligido por el apocalipsis zombi. El jugador, que puede elegir personaje masculino o femenino, debe atravesar diez niveles, usando los servicios de tiendas, donde puedes comprar armas, mejorarlas y adquirir munición, así como partes de armaduras.

Al igual que Super Stardust, este juego también fue parte del programa "Welcome Back" de Sony como compensación de la caída de PSN y tuvo una buena recepción de los medios, quedando entre los mejores títulos de PSN.

Su buen hacer no paró allí con otro éxito como fue su plataformero **Outland**, lanzado en 2011 para Xbox 360 y PS3, para luego llegar a PC y Linux.

Este es un juego de plataforma 2D con elementos de juegos de acción, que gira







en torno del uso de energías de Luz (azul) y Oscuridad (rojo), lo cual le permite al jugador poder traspasar barreras y atacar a monstruos del elemento contrario.

El juego permite la opción de pasar toda la historia en modo cooperativo, además de algunos desafíos que sólo se pueden jugar cuando estás en este modo. Tuvo muy buenas críticas, destacándose por su elaborada creación de plataformas, el estilo visual, la música y su modo co-op. Incluso fue el mejor juego del año en PSN y el mejor descargable en general en varios medios.

Su próximo gran proyecto fue un co-desarrollo con Rovio Entertainment, Exient Entertainment y Fun Labs, y publicado por Ubisoft: **Angry Birds Trilogy**, que contiene los tres primeros juegos de la popular saga de juegos de móviles,

para 360, PS3 y 3DS.

Lanzado en 2012, se caracterizó por incorporar la opción de ser jugado con controles de movimiento, además de los tradicionales. Además, se crearon niveles exclusivos, que no están disponibles para sus versiones móviles, además de biografías para casi todas las aves. Tuvo una recepción mixta de algunos medios, que no ven con tan buenos ojos la invasión móvil al mundo gamer.





Tras este traspié vendría otro juego muy alabado, el frenético **Resogun**, donde vuelven a sus raíces de crear excelentes shoot'em up. En este caso, destacando por sus niveles cilíndricos, siendo uno de los juegos de lanzamiento de PlayStation 4.



Con la misión de "salvar a los últimos humanos" debes enfren-

tar fases de enemigos en 5 niveles cilíndricos, cada uno con tres fases y que incluye un enemigo jefe por nivel. Si bien el objetivo primario es eliminar a todos los enemigos, los humanos pueden ser salvados para obtener puntuaciones de bonificación.

Para ello, primero hay que liberarlos de sus jaulas al eliminar un set de "guardadores". Una vez logrado, el jugador debe tomar al humano y llevarlo a un punto seguro.

Resogun recibió muchas alabanzas, siendo considerado por muchos como el "mejor juego de lanzamiento de PS4". Algo no menor tomando en cuenta que competía con títulos como **Killzone ShadowFall** y **Knack**.

Las alabanzas más recurrentes de los críticos se concentraron en la música energética, su intenso ritmo, y el uso de voxels, siendo destacado como "una real amenaza audiovisual". Entre las críticas que recibió se cuentan su corta duración y la falta de tutoriales para las armas que se van obteniendo en el juego.

INVASIÓN ALIEN

Y llegamos al presente, donde Housemarque nos presentará en pocos días su nuevo lanzamiento, Alienation, exclusivo para PS4, **siendo considerado para muchos el sucesor espiritual de Super Stardust**.

El juego es de corte sci-fi, siendo un shoot'em up que tan famoso ha hecho al estudio, con una combinación del mundo presente en Super Stardust y una jugabilidad que recuerda más a Dead Nation, repasando sus anteriores éxitos para crear este nueva IP, en colaboración con los estudios de Sony.

La premisa del juego es que "la Tierra ha sido invadida por alienígenas, llama a tus amigos y plántales cara". Según la gente de Housemarque, el título se basa "fuertemente en el juego táctico en equipo en medio del caos".

El juego tendrá tres personajes de clases distintas, con cientos de botines y toneladas de personalizaciones para las armas, asegurando un alto número de preparaciones de equipos.

Los enemigos variaran desde soldados a pie humanoides a extraterrestes que son montañas de carne, así que deberás adecuar tu equipo para cada situación.

El juego se lanzará el 26 de abril y con los antecedentes de este estudio, seguro será otro éxito en su lista.



Un nuevo NIVEL DE ESPIONAJE

Tras el éxito de Don't Starve, Klei Entertainment vuelve a aliarse con Sony, por lo que Invisible, Inc. Console Edition desembarcará en PS4 para traer a las consolas uno de los juegos que sorprendieron el año pasado en PC.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan



Klei Entertainment se ha sabido forjar una reputación en los últimos años con desafiantes títulos como **Mark of the Ninja** o **Don't Starve**. Y en los próximos días volverá a la carga para sumergirnos de lleno en un nuevo mundo, que será el del espionaje.

Si bien el título se llamaba originalmente **Incógnita**, por la inteligencia artificial del juego, lo que tenía sentido como nombre, finalmente decidieron decantarse por **Invisible, Inc.**, en alusión a la agencia a la que pertenecemos, la que se dedica a realizar espionaje industrial. Todo esto en un distópico 2074 donde grandes compañías han pasado sobre los gobiernos y controlan el mundo, siendo la información una de las más vitales riquezas... pensándolo bien esto no me suena tan lejano y distópico si nos ponemos a ver las noticias... en fin...

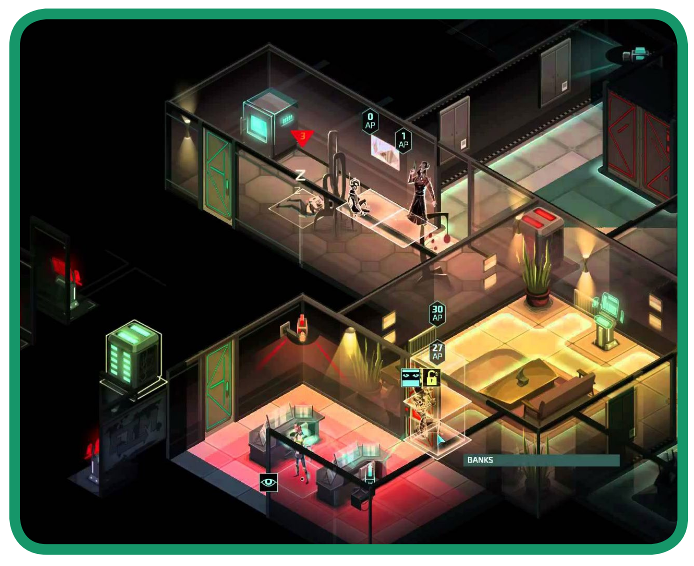
Siguiendo donde me quedé, todo iba de maravilla para nuestro emprendimiento de espionaje, que se destacaba por sus agentes de elite e Incógnita, una avanzada IA, pero como no podía ser de otro modo, de pronto nuestra seguridad es violada y la central de la agencia es atacada por un conglomerado de empresas rivales, siendo abatidos o capturados en el acto varios de nuestros mejores agentes, dejándonos sólo con dos que alcanzaron a huir más Incógnita.

Para peor, nuestra súper IA, uno de nuestros sellos de calidad, fue gravemente dañada en el ataque, perdiendo gran parte de su avanzada programación, teniendo sólo 72 horas para sobrevivir sin conectarse a un superordenador.

Es por eso que deberemos reunir a nuestros agentes activos o reactivar a los en retiro para emprender duras misiones de robo de la información de las más grandes corporaciones del globo y vaciar sus cuentas bancarias, para así no sólo reconstruir y volver a la gloria a Invisible, Inc., sino que también para darnos el gustito de vengarnos de quienes nos atacaron o sacaron beneficio de nuestra presunta caída.

Todo lo anterior, me hizo recordar por las similitudes en que nos desenvolveremos a **Netrunner**, juego de cartas en donde controlamos a uno de varios posibles hackers, cuyo objetivo es penetrar en la seguridad de un malvado conglomerado como Weyland o Jinteki, para robar sus secretos y ventilar sus trapos sucios, en una trepidante persecu-





ción del gato y el ratón en donde a veces somos el cazador y en otras la presa.

En este sentido, guardando las proporciones, ambos títulos tienen un parecido, ya que deberemos coordinar ataques a la seguridad de mega corporaciones e infíltranos en instalaciones secretas, con el objetivo de robar sus secretos y riquezas.

CLAVES DEL ÉXITO

Invisible, Inc. pertenece al género de juegos de estrategia por turnos similar al clásico **X-COM** en el que se inspira y que ha traído nuevos aires al género. Algo que han sabido aprovechar, siendo esta primera elección un gran acierto, **lo que se combina a que sus niveles se generan de forma procedural**, por lo que toda misión será una nueva experiencia, dando así grandes posibilidades de rejugabilidad.

Añadieron, además, **el riesgo de la muerte permanente**, pues si se nos muere un agente esto será para siempre y una vez que hayan caído todos en acción deberemos comenzar nuevamente.

En cuanto a los agentes, contaremos con una vasta gama, cada uno con sus propias habilidades y particularidades, los que podremos personalizar según nuestros gustos, por lo que tendremos varias opciones de a quién llevar a la misión, que es donde empieza lo bueno, pues si bien contaremos con objetivos simples como robar o recuperar información, también deberemos liberar a alguien o vaciar cuentas bancarias.

Cabe recordar, que a cada misión iremos con dos agentes, los que cuentan con determinados puntos de acción para llevar a cabo tareas como movernos, escondernos, hackear, noquear o matar a un enemi-

go, pasar objetos, etc.

Una vez agotados los puntos, debemos pasar el turno, donde el enemigo realizará sus movimientos. El problema es que como no sabemos dónde se encuentra nuestro objetivo, deberemos nivelar nuestro actuar entre ir rápido, lo que puede llevar a que nos detecten más fácilmente, o ir cautelosamente. No obstante, en la medida que vayan pasando los turnos, aumentarán las medida de seguridad adoptadas, por lo que es **una silenciosa carrera contrareloj**.

Si finalizamos la misión exitosamente, podremos hacer uso del dinero obtenido como retribución, para mejorar a nuestros agentes, adquirir nuevos equipos y gadgets en el mercado negro o sencillamente ahorrarlo, pudiendo hacer uso dentro de la misión con objetos que sólo se pudieran comprar in situ.

Por lo tanto, estamos ante un juego que nos presentará varios desafíos, porque a veces deberemos cambiar nuestro plan de acción ante este temor de muerte permanente de uno de nuestros activos y decidir en el camino qué hacer.

Es decir, si nos sentimos más temerarios y seguros, podremos intentar ir por el



premio gordo bajo el riesgo con cada nuevo turno que pase de alertar a más enemigos. O, por el contrario, ser cautelosos y conservadores, yéndonos a lo seguro, ya que como dice el refrán "el que mucho abarca poco aprieta".

Sin embargo, siempre existirá la tentación de ir por más, ya que no faltará ese pequeño diablillo de nuestra conciencia que nos incite y diga que todo está bien, en qué afecta ir por más...

LA DEFINITIVA

Como suele ser común con estos juegos que han tenido un paso previo, la versión para PS4 llamada **"Invisible, Inc. Console Edition"** contará con el juego más el DLC **Contingency Plan**, que lo expande con nuevas misiones y objetivos secundarios que ampliarán la campaña, agentes, habilidades, dificultades y por supuesto nuevos enemigos.

Al cabo, esta versión que saldrá este 19 de abril es infaltable para los amantes del espionaje y para quienes quieran un reto constante, pues tal como en una buena partida de ajedrez debemos pensar no sólo en el movimiento que estamos haciendo en el momento, sino que en todos aquellos que vendrán como consecuencia de éste.





Las decisiones del HÉROE DE HYRULE



Hace unas semanas iniciamos un recorrido por el mundo del universo de Zelda, para ayudarte a que te pongas al día con miras a la nueva aventura de la saga. Te invitamos ahora a leer la segunda parte de este especial.

Pedro Jiménez
#PedroJimenez



La primera parte de este especial nos dejó enfrentando tres caminos luego de los acontecimientos en Ocarina del Tiempo. Y los explicaremos uno a uno.

¿Qué pasaría si Link es derrotado por Ganondorf?

6.1
LA ERA DE LA LUZ Y LA OSCURIDAD
(A Link to the Past, SNES. 1991; Oracle of Ages and Oracle of Seasons, Game Boy. 2001; Link Awakening, Game Boy. 1993)

En caso de que Link pierda esa batalla con Ganondorf y éste consiga la Trifuerza para transformarse en el Rey Demonio, los siete sabios igual logran encerrar a **Ganondorf** en el Reino Sagrado.

Durante unos años todo se mantuvo en paz, pero un hechicero oscuro llamado **Agahnim** logró romper los sellos que encarcelaban a Ganondorf y ver que éste había transformado el Reino Sagrado en el Mundo Oscuro.

Agahnim comenzó a secuestrar y llevar a las mujeres de Hyrule al Mundo Oscuro, pero **Zelda** pide ayuda de forma telepática y un niño llamado **Link** oye el mensaje y decide ir a rescatarla.

Luego de encontrar a Zelda, logran esconderse en un pasaje secreto donde un sabio les explica que si desean derrotar a Agahnim deben obtener la Espada Maestra. Para encontrar esta arma, Link debe viajar entre el Mundo de la Luz (Hyrule) y el Mundo Oscuro, una realidad paralela donde todas las personas se transformaron en monstruos, a excepción de Link que gracias a su buen corazón es un gran conejo rosado.

Justo cuando el héroe halla la Espada Maestra, la princesa Zelda es capturada. Link va a rescatarla, pero durante la pelea con el hechicero es enviado al Mundo Oscuro.

Ahora el héroe debe viajar entre los dos mundos para evitar el renacimiento del Rey Demonio, **Ganon**. Tras liberar a todas las mujeres capturadas, incluida la princesa Zelda, se destruye un campo que protegía la torre donde renacería éste y tras enfrentar nuevamente a Agahnim y derrotarlo, Link se encuentra con el Rey Demonio y logra superarlo.



Durante esa batalla, Link adquiere el poder de la Trifuerza y pide que vuelva la paz al reino de Hyrule y todas las personas que murieron revivan.

Años después, las brujas gemelas Twinrova comienzan a trabajar en una nueva manera para revivir a Ganon. Para conseguirlo, deben encender las flamas de la destrucción, de la tristeza y de la desesperanza, ubicadas en el reino de Labrynna.

Link, el mismo que salvó a Hyrule, es guiado por la Trifuerza y es transportado al mundo de Holodrum. Sin entender qué tiene que hacer allí, conoce a **Din**, un oráculo que protege las estaciones del tiempo. Mientras Din bailaba con su grupo, uno de los secuaces de las Twinrova, **Onox**, lo captura y las estaciones del tiempo se desordenan, consiguiendo que las fuerzas de la naturaleza tengan al mundo en caos.

Tras eliminar a Onox y salvar a Din, Link aparece en el reino de Labrynna y su primer encuentro es con **Impa**, la enfermera y cuidadora de Zelda. Tras salvarla, los dos encuentran una gran roca que tenía una marca de Hyrule donde estaría **Nayru**, el oráculo de los años.

En ese momento un nuevo secuaz de las Twinrova aparece, **Veran**, la hechicera de las sombras, quien toma posesión del cuerpo de Nayru. Con la desaparición de



este oráculo extraños eventos comenzaron a ocurrir. Por ejemplo, Veran regresó en el tiempo y pidió a la reina de ese lugar construir una torre gigante llamada Torre Negra.

Tras derrotar a Veran y hacer desaparecer la Torre Negra, las Twirova secuestran a la princesa Zelda y encienden la tercera llama, estando cerca de resucitar a Ganon.

Con la ayuda de los oráculos, Link vence a las Twinrova, pero éstas se sacrifican y con un último esfuerzo reviven al Rey Demonio. A pesar de que la ceremonia para dar vida a Ganon no fue completa, el villano renace y tiene una batalla final con Link que, tras derrotarlo, rescata a Zelda y devuelve la paz a los reinos de Holodrum y Labrynna.

Buscando un nuevo desafío, Link decide tomar un barco e irse a una isla a entrenar. En su viaje de regreso, una tormenta rompe la nave y el héroe aparece inconsciente en una isla llamada Koholint. Ahí es rescatado por una niña llamada **Marin**, quien la lleva a su casa y la recibe con su padre. Mientras recorre la isla en busca de su espada descubre que está invadida de creaturas y demonios. Link se cruza con un búho quien le explica que la única forma para salir de ahí es rescatando los instrumentos de las sirenas y despertar al Pez Viento, que duerme dentro de un huevo gigante en la montaña Tal Tal, el lugar más alto de la isla.

Mientras avanza la aventura, el héroe descubre que toda la

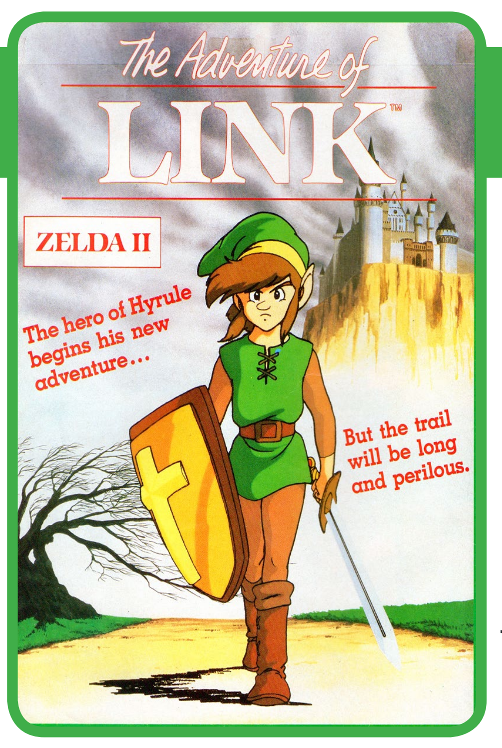




isla fue creada en los sueños del Pez Viento y que despertarlo destruiría el lugar.

Enfrentado a este dilema, el héroe sigue buscando los instrumentos de las sirenas y, al conseguirlos, despierta al Pez Viento, enfrentándose a la **Pesadilla**, un cerebro detrás de todo el caos en el lugar. Tras eliminarlo, el búho le confiesa que es parte del espíritu del Pez Viento y que todo era tranquilo allí hasta que comenzaron las pesadillas, pero ahora que no existe el mal puede despertarlo.

Tras esto, el Pez Viento desaparece y Link despierta flotando en medio del océano recordando que fue el héroe que rescató a Hyrule, pero también el que aniquiló el mundo de Koholint.



6.2 LA ERA DORADA (Zelda II: The Adventure of Link, NES. 1987)

Tras derrotar al Rey Demonio Ganon, la familia real de Hyrule ha usado la Trifuerza para mantener el orden. Aquellos que pueden usar este poder son personas que nacen con un buen corazón sin maldad.

Un gran rey de Hyrule preocupado que tras su muerte se le dé un mal uso a la Trifuerza escondió la parte del coraje en un lugar del reino. Usando su magia hace un conjuro que rebelaría un símbolo en la mano a aquella persona que haya sido bien criada, alcance una edad y tenga suficiente experiencia para manejar ese poder.

6.3 LA ERA DEL DECLIVE (Zelda II: The Adventure of Link, NES. 1987; The Legend of Zelda, NES. 1986)

Mientras los herederos al trono estaban preocupados de quién sería el próximo rey, el monarca decide esconder de forma secreta el resto de la Trifuerza en la princesa Zelda. El príncipe que heredó el reinado de Hyrule, al ver que no apareció un símbolo en su mano, se siente incompleto y uno de sus confidentes, un hechicero, le dice que la princesa es la culpable de que no obtuviera el poder.



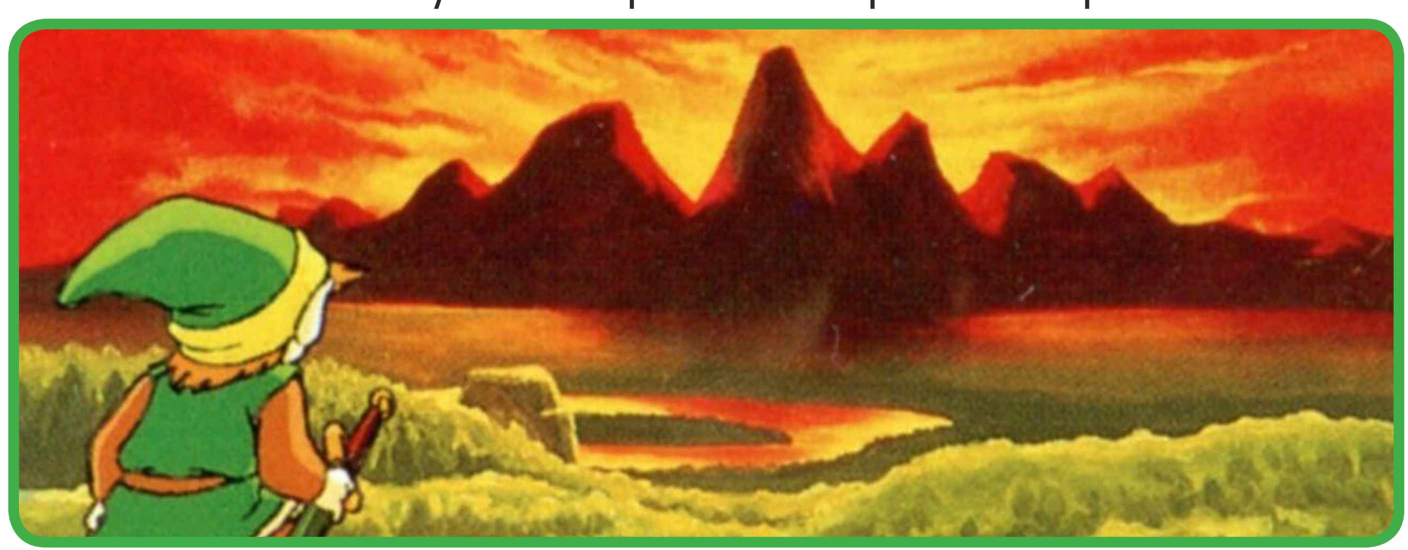
Pese a ser interrogada por el príncipe y el hechicero, la princesa no dijo nada. Enojados por su silencio, le lanzan una maldición para quitarle sus partes de la Trifuerza y dejarla durmiendo por toda la eternidad.

El nuevo rey hace un altar en el Castillo del Norte donde descansa su hermana, esperando que un día pueda ser despertada. Y como homenaje, deciden que todas las recién nacidas deberán ser llamadas Zelda.

Pasó el tiempo, el reino entró en crisis y aún no aparecía alguien que tuviera la **Trifuerza del Coraje** para darle paz a Hyrule. Mientras la **Trifuerza de la Sabiduría** continuó siendo pasada de generación en generación entre la realeza y la **Trifuerza del Poder** estaba vigilada, la gente olvidó la tragedia ocurrida a la princesa Zelda I y la desaparición de la Trifuerza del Coraje.

Un día, un ejército de demonios liderados por su rey Ganon invadieron Hyrule y robaron la parte de la Trifuerza del Poder. Preocupada de que pudieran obtener la parte de la Sabiduría, la princesa Zelda de esa época decide dividir la Trifuerza en ocho partes, escondiéndolas en distintos lugares del reino. De forma paralela, pide a Impa que encuentre a una persona que tenga el coraje de enfrentar a Ganon.

Mientras recorría el reino en busca de un héroe, Impa es atacada por las tropas de Ganon y un niño de 10 años que visitaba Hyrule entra a escena para distraer a los enemigos y rescatarla. Impa le cuenta su





misión y el joven, Link, acepta el desafío.

Recorriendo calabozos por el reino, Link consigue las ocho piezas de la Trifuerza de la Sabiduría y derrota a Ganon, recobrando la paz en Hyrule. Tras ello, se queda en el reino ayudando en la reconstrucción, pero los secuaces de Ganon vuelven a aparecer para tratar de revivirlo. Cuenta la leyenda que para devolverle la vida deben derramar la sangre del héroe que lo eliminó en sus cenizas.

Seis años después y con 16 años, una marca de la Trifuerza aparece en la mano izquierda de Link. Impa, al enterarse, se dirige con el héroe al Castillo del Norte y llegan al altar de la princesa Zelda I. Ahí encuentran un cofre con un mensaje que explicaba que la devolución de los cristales abriría el camino a la Trifuerza del Coraje.

Impa, entonces, le cuenta la historia de la princesa durmiente y le pide hallar los seis cristales, y descifrar un manuscrito escrito por el gran rey antes de morir.

Recorriendo los pueblos de Rauru, Ruto, Sarua, Nabooru y Darunia (nombres de cinco de los siete sabios que aparecieron en La Era del Héroe del Tiempo) y tras superar los desafíos de los seis palacios donde estaban los cristales, Link ya conoce la ubicación de la Trifuerza y va a obtenerla.

Camino al Gran Palacio ubicado en la Montaña de la Muerte, enfrenta y supera a las tropas de Ganon, pero decide seguir recorriendo el lugar y encontrarse en la parte final con su



propia sombra. Este enemigo es idéntico a Link y usa un escudo y espada para atacar. En un enfrentamiento de vida o muerte, el héroe lo supera y logra obtener esa parte de la Trifuerza.

Usando el poder del Coraje, Link despierta a la princesa Zelda I devolviendo la paz y el orden a Hyrule.

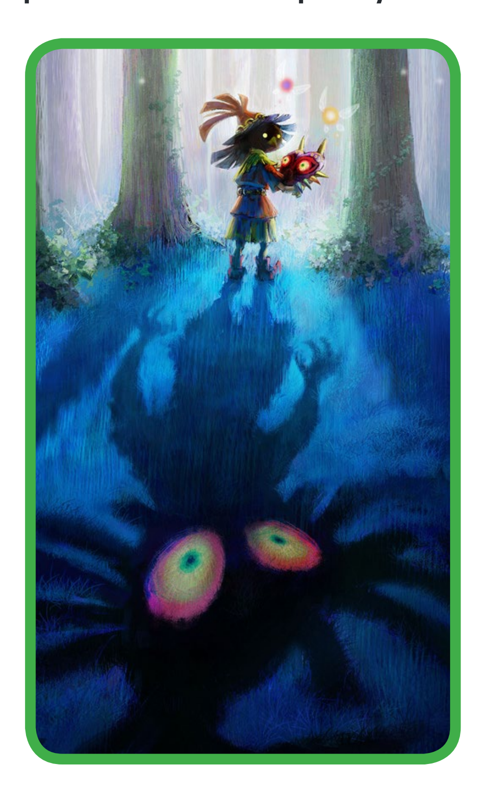
¿Qué pasaría si Link, como un niño, logra vencer a Ganon?

7.1 LA ERA DEL HÉROE DEL TIEMPO (Historia alternativa. Majora's Mask, N64. 2000)

Tras lo ocurrido al final de la Era del Héroe del Tiempo, la princesa Zelda usa el poder de la Ocarina para regresar siete años y Link vuelve a su época original siendo niño, pero recordando todo lo que ocurrió en la batalla con Ganon.

El pequeño Link corre al Castillo de Hyrule y se encuentra con Zelda por primera vez, previniéndola de las intenciones del Rey Demonio. La princesa le entrega la **Ocarina del Tiempo** y le pide que viaje lejos para evitar que éste entre al Reino Sagrado.

Antes de irse, Link decide visitar el Templo del Tiempo y ve



que la Espada Maestra no ha sido sacada y que la entrada al Reino Sagrado no ha sido abierta. El héroe ve desaparecer a su hada **Navi** y así comienza una nueva línea de tiempo.

Link pasa meses buscando a Navi por todos los lugares de Hyrule y llega a un misterioso bosque, ahí encuentra un portal a un mundo paralelo llamado Termina. Al entrar descubre que ese mundo está en un serio problema: **la luna se dirige a chocar con la tierra en tres días**.
En este lugar encuentra a un joven ladrón llamado el **Niño Calavera**, quien había robado a un vendedor ambulante la Máscara Majora, que entrega un gran poder maligno a quien la use. Lo que comenzó como

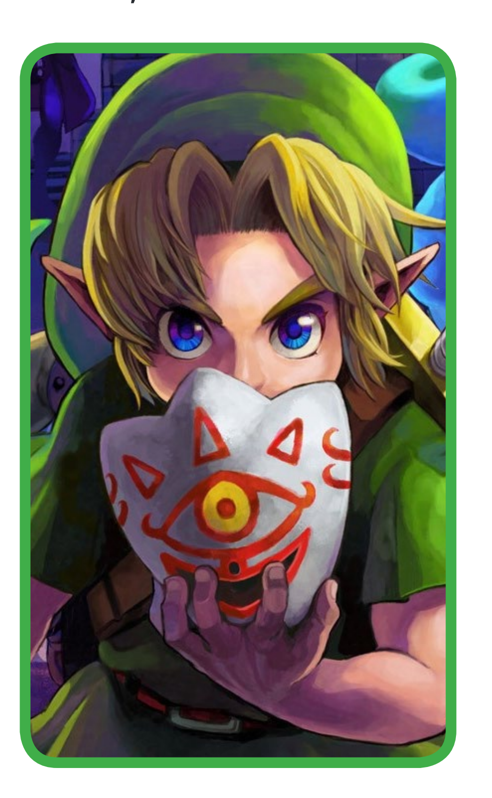
una broma podría ser el fin de Termina.

Con nuevos poderes, el Niño Calavera transforma a Link en un pequeño hombre de madera, **Deku Link**, y además roba a su caballo Epona y la Ocarina del Tiempo.

Tras recuperarla, Link descubre que usando máscaras puede cambiar su forma. Hablando con el mismo vendedor ambulante al que el niño robó la Máscara Majora, éste le explica que deben detener las bromas del pequeño ladrón antes que sea tarde.

Acompañado por una nueva hada, **Tatl**, Link recorre cuatro regiones de Termina y debe superar distintos obstáculos antes de que la luna llegue a la tierra. Usando su Ocarina, puede devolver el tiempo tres días e ir postergando la colisión, pero para evitarla debe revivir a cuatro gigantes.

Tras conseguirlo, los colosos detienen con sus manos a la luna y Link decide ir a ese lugar. Ahí se entera que la Máscara Majora estaba detrás de la idea de destruir Termina. Decide cambiar sus máscaras a unos niños que estaban en la luna y consigue la **Máscara del Dios Fiera**, un elemento que le entrega súper-poderes que le permiten derrotar sin problemas a Majora.



Han concluido los tres días y los ciudadanos de Termina celebran con un carnaval mientras el héroe se retira.

7.2
EL REY DEMONIO ES EJECUTADO (Twilight Princess, Gamecube. 2006)

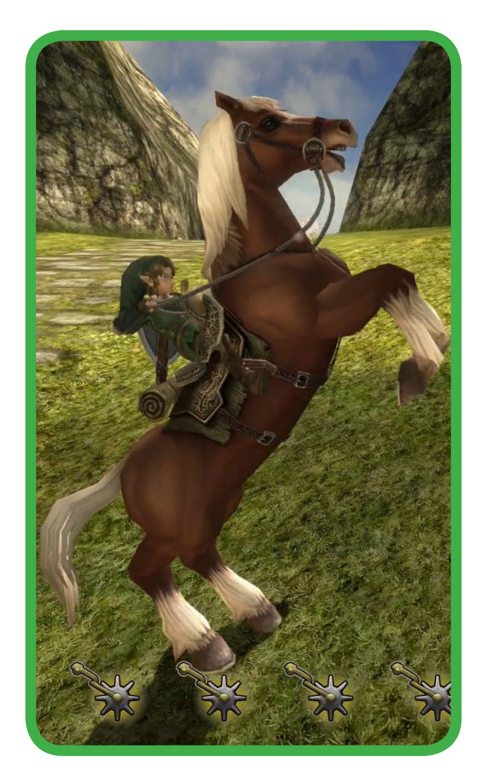
En Hyrule, Zelda había sido advertida por Link de los peligros que traería relacionarse con Ganondorf y que éste llegue al Reino Sagrado y obtenga la Trifuerza del Poder. Al no cumplirse, el líder de los Gerudos será ejecutado por los Ancianos Sabios, poderosos personajes que decidirán el destino de Ganondorf.

Durante el juicio al Rey Demonio, éste lo-



gra obtener el Poder de la Trifuerza y mata a uno de los sabios. El resto de los ancianos, con miedo de su destino, usan el Espejo del Crepúsculo para exiliar a Ganondorf. Los sabios deciden cuidar este espejo y así mantener el orden.

El **Reino Crepúsculo** fue un lugar creado por los dioses para exiliar a los magos que aparecen en Hyrule, pues no querían que alguien poderoso pudiera apoderarse del reino sin problemas. Cuatro Espíritus de Luz se encargan de cuidar la entrada al reino usando el Espejo del Crepúsculo, para que así no puedan volver a Hyrule.



7.3 ERA DEL CREPÚSCULO (Twilight Princess, Gamecube. 2006)

Ya en el Reino Crepúsculo, Ganondorf comenzó a preparar un ataque al Reino de la Luz (Hyrule) buscando la unificación de los dos mundos y dando vida al Mundo Oscuro. Con la ayuda de **Zant**, el Tirano de las Sombras, comienzan a cubrir el Reino Crepúsculo con nubes y transforman a los Twili, sus habitantes, en demonios para tener un gran ejército e invadir así Hyrule. **Midna**, la Princesa Crepúsculo y líder de ese reino, trató de detener esto, pero fue embrujada por Zant y enviada al Mundo de Luz sin sus poderes.

El Tirano de las Sombras y su ejército de demonios comienzan un ataque a Hyrule, y la princesa Zelda está complicada en decidir si se someterán o iniciarán una guerra.

Los Espíritus de Luz, encargados de proteger que los habitantes del Reino Crepúsculo no escaparan van perdiendo sus poderes y ahora cuidan las cuatro regiones de Hyrule para evitar la dominación total, pero ésta ya estaba unificándose con el Reino Crepúsculo y sus habitantes estaban transformándose en espíritus amorfos.





Mientras Midna busca una manera de enfrentar a Zant, ve que un humano entra al reino y es transformado en una bestia en vez de un espíritu. Según la leyenda, aquel que aparezca en ese mundo con forma de bestia será el salvador. Ese era Link, un joven del pueblo de Ordon, descendiente del Héroe del Tiempo.

Midna decide unirse a Link para derrotar a Zant y devolver el Reino a la normalidad. Es así como Link empieza a devolver la luz en todas las regiones de Hyrule y recupera su forma humana, mientras Midna consigue los fragmentos de las Sombras Fundidas, objetos mágicos que dan poder para derrotar al ejército oscuro.

Durante una batalla con Zant, éste ataca a Midna, casi la mata, y logra robarle las piezas, siendo Link hechizado y convertido en bestia de nuevo. El héroe igual logra llevar a Midna donde Zelda para que sane a la Princesa del Crepúsculo y esta vez la princesa de Hyrule le pide a Link que obtenga la Espada Maestra y salve el reino.

Ya recuperada, Midna lleva a Link a un portal para entrar al Reino Crepúsculo, pero se enteran que Zant había destruido el **Espejo del Crepúsculo**, un objeto capaz de hacer un portal entre los dos reinos, así que deben buscar las piezas para reconstruirlo y enfrentar a Zant.

En la batalla contra el Tirano de las Sombras, la Espada Maestra es capaz de atacar con luz y derrotar los poderes oscuros de Zant, pero éste confiesa que Ganondorf es la persona detrás de sus poderes.

El ejército del Crepúsculo logra revivir a Ganondorf en el Reino de la Luz y éste se apoderada de Hyrule. Ya ubicado en el Castillo de Hyrule, el nuevo Rey de las Tinieblas, posee a la princesa Zelda y la transforma

en un demonio.

Tras enfrentar y derrotar a la versión demoniaca de Zelda y con la ayuda de Midna, Link tiene distintas batallas con Ganondorf hasta eliminarlo. Pero el daño hecho por el ejército afectará a las siguientes eras.

Una vez acabada la maldición sobre Midna, esta vuelve a su forma verdadera y regresa al Reino Crepúsculo prometiendo que nunca se volverían a encontrar. Link regresa la Espada Maestra a su lugar y retoma su vida en la villa Ordon.

7.4 ERA DE LAS SOMBRAS (Four Swords Adventure, Gamecube. 2004)

Pasaron cientos de años después de la derrota de Ganondorf. Las relaciones entre la gente de Hyrule y los guerreros de Gerudo se volvieron amistosas otra vez y había paz en el mundo.

Hasta que un día Ganondorf renació, robando el **Tridente**, un arma de oscuridad, y el **Espejo Oscuro**, que convierte a Hyrule en un lugar sin luz, con lo que aumenta su poder y se propone revivir al malvado hechicero de la Era de la Fuerza, **Vaati**, quien fue encerrado en el Santuario Elemental con la Cuarta Espada.

Además, usa el Espejo Oscuro para traer al Link de las Sombras (enemigo final de otra era) de vuelta al mundo, convirtiendo a Hyrule en un caos.

La reinante princesa Zelda, de forma cautelosa, lleva a Link y las Seis Doncellas que protegían el Santuario Elemental a ver el sello donde estaba encerrado Vaati. Al entrar, las fuerzas oscuras capturan a Zelda y las Doncellas, por lo que Link saca la Cuarta Espada para rescatarlas, pero con esto libera a Vaati.

Solo con la Cuarta Espada el héroe no sería capaz de derrotar a Ganondorf, Vaati y al Link de las Sombras, por lo que debe encontrar la Fuerza de la Luz, un poder que vive en todas las creaturas del mundo y estaba dentro de la Cuarta Espada, que tras la liberación de Vaati desapareció. Además, se propone encontrar las **Joyas Reales**, los tesoros de la familia real.

Los Caballeros de Hyrule son los cuatro



protectores de estas reliquias y cada uno tiene un color: verde, azul, rojo y violeta. Son los espadachines encargados de cuidar el reino y son capaces de dar su vida por su causa. La persona que tenga las cuatro Joyas Reales podrá abrir La Torre de los Vientos, una estructura de gran altura donde se esconde Vaati.

Ganondorf usa el Tridente para vencer a los caballeros y transformarlos en demonios. Y Vaati convierte las Joyas Reales en portales del Mundo Oscuro. Con esto, desapareció la Torre de los Vientos y los demonios comenzaron a invadir Hyrule.

Link, con la ayuda de la Cuarta Espada, puede rescatar a las Seis Doncellas, liberar el hechizo en los Caballeros de Hyrule y recuperar las joyas. Así puede subir la Torre de los Vientos, en cuya cima estaba capturada Zelda.

Link y sus clones logran rescatar a la princesa y continúan recorriendo el Reino de los Cielos, donde encuentran el Espejo Oscuro. Tras derrotar a Vaati y recuperarlo, vuelven a tierra para enfrentar a Ganon, la transformación en bestia de Ganondorf.

En esa lucha logran encerrarlo en la Cuarta Espada y la ubican en un pedestal en el Santuario Elemental.

¿Y cuál es el tercer y último camino? Lo desglosaremos en detalle el próximo mes en la tercera parte y final de este especial...

TodoJuegos.cl

CASA MATRIZ





VITACURA: Shopping Los Cobres. Local G7.
Videojuegos, consolas y accesorios

VITACURA: Shopping Los Cobres. Local F4.
Juegos usados, coleccionables y blu-ray

LOCALES FRANQUICIA





PROVIDENCIA: Dos Caracoles. Local 21B.
Videojuegos y accesorios

RECOLETA: Dardignac 451. Local 20.
Videojuegos, juegos usados y accesorios.